

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Fenomena tentang maraknya perilaku-perilaku yang negatif pada anak-anak usia sekolah dasar, tawuran yang dahulu hanya dilakukan oleh anak-anak SMA, sekarang juga sering dilakukan oleh anak-anak usia sekolah dasar seperti yang pernah dimuat oleh media Suara Merdeka (2010), tentang adanya perkelahian masal yang dilakukan oleh siswa antar sekolah dasar. Selain kekerasan antar teman, juga ditemukan adanya kecenderungan anak-anak untuk melakukan perilaku negatif lainnya, seperti diberitakan dalam Koran Sindu (2010) tentang seorang anak laki-laki yang duduk di kelas 5 Sekolah Dasar melakukan tindakan bunuh diri, dengan meninggalkan surat yang berisi alasan dia melakukan tindakan bunuh diri karena ancaman atau tekanan yang dilakukan oleh teman sekelasnya karena tidak mau memberikan uang sakunya.

Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 28 Solo Baru merupakan cabang yang ke 28 dari 35 SD Al-Azhar di seluruh Indonesia. Selama 10 tahun SD Islam Al-Azhar 28 Solo Baru berkiprah dalam dunia pendidikan telah banyak prestasi yang diraih oleh murid-muridnya, seperti kejuaraan bahasa Inggris, murottal, matematika, pildacil, dongeng baik dalam skala kabupaten, propinsi maupun nasional.

Namun, berdasarkan dokumentasi Guru BP Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 28 Solo Baru dari bulan Januari 2010 – Nopember 2011 terdapat 25 siswa yang

memiliki kemampuan rendah dalam mengelola emosi, yang terlihat mudah apatis, bahkan sering marah-marah dengan sebab yang tidak jelas sebanyak 8 siswa. Ditemukan juga perilaku anak yang mudah cemas ataupun mudah marah, sombong serta angkuh sebanyak 7 siswa. Ada juga anak yang kurang mampu memotivasi diri sendiri (minder, tidak berani), mudah menyerah (suka menyontek) dan bahkan kurang percaya diri sebanyak 6 siswa. Minimnya perilaku mengenali emosi orang lain juga ditemukan pada 4 siswa di SD ini, seperti rendahnya empati, cuek dan tidak peduli dengan orang lain, dan suka berkelahi. Selain 4 hal tersebut, di sekolah ini juga ditemukan rendahnya kemampuan beberapa murid dalam membina hubungan, hal ini tampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam bersosialisasi dan membina hubungan dengan orang lain, dan lebih memilih untuk menyendiri.

Fenomena di atas, sebenarnya tidak hanya terjadi pada murid-murid di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 28, sebagaimana ditegaskan oleh Mulyadi (2003) bahwa saat ini banyak anak cerdas di sekolah dan berprestasi gemilang namun tidak dapat mengelola emosi, siswa tersebut mudah marah, mudah putus asa, sombong dan angkuh, oleh karena itu kecerdasan emosi perlu dikembangkan pada anak sejak usia dini. Goleman (1995) juga memberikan pendapat yang hampir sama, bahwa beberapa anak mengalami masalah emosional cukup berat seperti mudah marah, mudah terpengaruh, mudah putus asa, sulit mengendalikan dorongan hati, sulit mengambil keputusan dan memotivasi diri.

Ketidakmampuan siswa dalam menangani permasalahan emosi yang dialaminya juga dapat menimbulkan perilaku bermasalah bagi dirinya maupun orang lain antara lain pihak sekolah , teman sebaya dan keluarganya.

Temuan dalam penelitian Wahyuni (2005) menunjukkan bahwa kegagalan siswa dalam mengatasi masalah emosional yang dihadapinya akan menimbulkan masalah perilaku yang dapat mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam melakukan fungsinya sebagai siswa. Goleman (2005) juga mengungkapkan hal yang sama bahwa kondisi anak yang kurang stabil secara emosi menimbulkan bentuk perilaku yang kurang terkendali, sensitif dan mudah marah tanpa disertai penyebab yang jelas.

Sebaliknya kondisi siswa yang mempunyai kecerdasan emosi tinggi dapat mengatasi masalah-masalah di sekitarnya, termasuk permasalahan yang menyangkut kondisi di sekolahnya. Siswa yang telah memiliki ketrampilan dalam mengelola emosi akan memiliki motivasi belajar yang kuat serta tekun dalam belajar sehingga akan meraih prestasi yang maksimal. Selain itu seseorang yang memiliki kecerdasan emosional ternyata jauh lebih bermanfaat sebagai bekal atau dasar seseorang dalam mencapai keberhasilan hidupnya. Banyak contoh di lapangan, seseorang yang selama sekolahnya selalu mendapatkan peringkat terbaik, namun saat terjun ke masyarakat atau lingkungan pekerjaan menjadi seseorang yang gagal, atau sebaliknya, seseorang yang pada saat mengenyam pendidikan di bangku sekolah menjadi anak yang biasa saja namun setelah terjun di dunia pekerjaan mampu menjadi pemimpin yang luar biasa. Misalnya saja Haji

Sukiyat, bermula dari kegagalan lulus sekolah STM, kini, menjadi seorang primadona. Ia merakit dan mengembangkan sebuah mobil dengan hampir dari setengah komponennya adalah buatan dalam negeri.

<http://bioenergicenter.com/artikel/tak-lulus-sekolah-sukiyat-ciptakan-mobil-esemka-rajawali>

Goleman (1995) melakukan sebuah penelitian kepada beberapa orang yang menduduki posisi leader atau pimpinan dalam suatu perusahaan, dan menemukan beberapa hal menarik, bahwa tidak semua orang yang menempati posisi pemimpin memiliki tingkat pencapaian yang baik dalam bidang akademisnya, bahkan beberapa diantaranya menyatakan prestasi di sekolah adalah rata-rata.

Kecerdasan emosi kemudian menjadi hal yang sangat menarik untuk dibahas. Siapapun pasti ingin mempunyai anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang baik, tidak hanya digunakan untuk meraih kesuksesan karir ataupun akademis saja, tapi juga dapat digunakan untuk meraih kesuksesan dalam hubungan antara orang tua dan anak, anak dan teman-teman sekolahnya, maupun kemampuan lainnya dalam melakukan interaksi sosial yang lebih mendalam.

Oleh karena itu penting bagi pendidik dan orang tua untuk memprioritaskan aspek kecerdasan emosi dalam rangka untuk membangun moralitas dan kecerdasan anak. Para pendidik sudah semestinya melakukan upaya yang sinergi untuk meningkatkan kecerdasan emosi ini. Salah satu cara yang efektif untuk memberikan pendidikan kepada anak adalah dengan metode bermain.

Menurut Hurlock (1997), faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi antara lain peran kematangan, faktor belajar. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Bahkan manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang bermain (*homo ludens*), demikian yang pernah disampaikan oleh filsuf Belanda, Johan Huizinga (dalam Marsano, 1999). Dalam hidupnya manusia selalu berusaha memenuhi segala kebutuhannya termasuk kebutuhan bermain. Permainan disamping menghibur manusia juga menyalurkan naluri kompetisi yang secara alamiah memang ada dalam diri manusia. Dalam berkompetisi itu manusia dihadapkan pada kepentingan pribadi dan kepentingan sosial. Sebagai makhluk sosial yang berakal budi manusia perlu mempertimbangkan keseimbangan kebutuhan individual dan sosial sehingga pertumbuhan kepribadian manusia sejak kanak-kanak hingga dewasa dapat berlangsung wajar, sehat jasmani dan rohani.

Munculnya bentuk-bentuk permainan modern yang lebih dikenal dengan game dengan segala variasinya cukup menyita perhatian dan waktu anak. Bentuk-bentuk permainan atau game itu pada satu sisi permainan ini bisa merangsang anak untuk tanggap terhadap kemajuan teknologi, namun disisi lain permainan yang ada sekarang ini cenderung “memisahkan” anak dengan dunia sekelilingnya. Anak menjadi sibuk dan asyik dengan dirinya sendiri yang dipenuhi dengan permainan-permainan modern yang tidak lagi memerlukan hubungan pertemanan dengan anak yang lain, selain itu permainan modern seperti *game on line*, *nintendo*, *playstation* yang kebanyakan berisi kekerasan dengan tidak disadari telah meracuni dan membuat anak melakukan seperti apa yang dimainkan,

sehingga emosi anak menjadi tidak terkendali. Selain berimbas pada maraknya kekerasan pada anak-anak, minimnya permainan yang dilakukan dengan berkelompok seperti permainan-permainan tradisional membuat anak-anak menjadi kurang peduli dan tidak memiliki empati serta kepekaan terhadap orang lain.

Permainan tradisional Jawa atau dolanan anak-anak, yaitu salah satu bentuk produk budaya masa lalu yang sesungguhnya banyak mengandung nilai edukatif yang berguna. Tuntutan agar anak dapat tumbuh wajar baik jasmani, rohani, dan sosialnya dapat disalurkan pemekarannya melalui permainan tradisional anak-anak tersebut, disamping biayanya yang relatif sangat murah atau bahkan tanpa memerlukan biaya sama sekali. Permainan tradisional ini dapat mencakup kebutuhan anak-anak untuk tumbuh tangkas, terampil, jujur, sportif, suka menolong, suka bersahabat, adil, percaya diri dan sebagainya.

Hasil penelitian Rosnawati dan Jailani (1995) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan daya kreativitas dan pemahaman terhadap matematika. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Ariani, dkk (1998) menyebutkan bahwa syair dalam permainan tradisional juga dapat meningkatkan kreativitas.

Bentuk permainan tradisional anak-anak yang cukup populer diantaranya: *benthik, gendiran, dhakon, cublak-cublak suweng, gobag sodor, jenthungan, angklek, jeg-jegan, patil lele, jamuran, nekeran, pasaran, bas-basan, dham-dhaman, lintang alihan* dan *betengan*. Dalam penelitian ini permainan tradisional

yang akan diungkap ada 1 jenis, yaitu *Gobag sodor*, karena pada permainan ini mengandung unsur-unsur yang ada pada kecerdasan emosi, seperti tumbuh tangkas, terampil, jujur, sportif, suka menolong, kerja sama, loyalitas, suka bersahabat, adil, dan percaya diri.

Sehubungan hal tersebut, maka masalah yang penulis ajukan adalah:  
**Apakah permainan tradisional Jawa *Gobag Sodor* dapat meningkatkan kecerdasan emosi pada siswa Sekolah Dasar?**

### **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kecerdasan emosi pada siswa Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 28 Solo Baru setelah diberi permainan tradisional Jawa *Gobag Sodor*.

### **C. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Kepala Sekolah di SD Islam Al-Azhar 28 Solo Baru, diharapkan program ini dapat menjadi alternatif metode penanaman kecerdasan emosi bagi siswa.
2. Bagi Guru di SD Islam Al-Azhar 28 Solo Baru, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai metode dalam membantu menanamkan kecerdasan emosi pada siswa.
3. Bagi orangtua siswa, hasil penelitian ini dapat membantu melatih meningkatkan emosi anak.

4. Bagi siswa, hasil ini bisa menjadi sarana untuk meningkatkan kecerdasan emosinya.
5. Bagi ilmuwan psikologi dan praktisi yang berkecimpung dalam dunia pendidikan anak diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan disiplin ilmu psikologi terutama dibidang psikologi pendidikan dan dapat menambah wawasan tentang adanya program permainan tradisional Jawa pada anak.

#### **D. Keaslian Penelitian**

Bagi beberapa peneliti dari bidang psikologi kecerdasan emosi merupakan bahasan yang menarik untuk dipelajari dan diteliti. Penelitian tentang peningkatan kecerdasan emosi sudah pernah dilakukan baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Beberapa penelitian tersebut antara lain:

1. Pratisti, WD., Purwati, & Wisnu, H. (2007) dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi”. Hasil penelitian ini adalah tidak ada pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan emosi.
2. Siagawati, M. Pratisti, W.D dan Purwati (2007) dengan judul “Mengungkap Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional *Gobag Sodor*”. Hasil penelitian ini adalah bahwa nilai-nilai dalam permainan *Gobag Sodor* dapat dirangkum menjadi tiga aspek, yaitu aspek jasmani, aspek psikologis, dan aspek sosial. Transfer nilai dalam permainan *Gobag Sodor* dapat terjadi



dalam beberapa cara, yaitu: penghayatan langsung, terbiasa melakukan, menirukan orang yang lebih tua, dan pengarahan dari guru dan orangtua.

Penelitian tentang Peningkatan kecerdasan emosi melalui permainan tradisional Jawa pada siswa SD Islam Al-Azhar 28 Solo Baru yang dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian di atas, perbedaannya adalah sampel pada penelitian ini adalah siswa yang memiliki kecerdasan emosi rendah, sedangkan penelitian Pratisti, dkk menggunakan sampel siswa yang memiliki kecerdasan emosi sedang dan tinggi, serta hanya menganalisa sampai pada efektifitas permainan tradisional Jawa terhadap kecerdasan emosi. Penelitian ini lebih detail dalam mengungkap nilai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor*, dibandingkan dengan penelitian Siagawati M, Pratisti, W.D dan Purwati (2007). Penelitian ini selain menganalisa efektifitas permainan tradisional Jawa terhadap kecerdasan emosi, juga menganalisa aspek-aspek yang paling efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi.